

TAREA #1:

1- ¿QUÉ ES PARADIGMA EN PROGRAMACIÓN ORIENTADA A OBJETOS?

ES UN MODELO QUE DEFINE COMO ORGANIZAR Y ESTRUCTURAR EL CÓDIGO DE UN PROGRAMA EN FUNCIÓN DE OBJETOS QUE REPRESENTAN CONCEPTOS DEL MUNDO REAL.

2- ¿QUÉ ES UNA CLASE?

ES UNA PLANTILLA O MODELO QUE DEFINE LAS PROPIEDADES (ATRIBUTOS) Y LAS ACCIONES O COMPORTAMIENTOS (MÉTODOS) QUE TENDRÁN LOS OBJETOS CREADOS A PARTIR DE ELLA. ES UN MOLDE PARA CREAR OBJETOS ESPECÍFICOS.

3- ¿QUÉ ES UN OBJETO?

CUALQUIER COSA O TODO LO QUE OCUPA UN LUGAR EN EL ESPACIO.

4- ¿QUÉ ES UN ATRIBUTO?

SON LAS CARACTERÍSTICAS O PROPIEDADES QUE TIENE UNA CLASE.

5- ¿QUÉ SON MÉTODOS?

SON LAS ACCIONES O COMPORTAMIENTOS QUE TIENE UNA CLASE.

6- ¿QUÉ ES UN SISTEMA DE CONTROL DE VERSIONAMIENTO Y PARA QUE SIRVE?

ES UNA HERRAMIENTA QUE PERMITE GESTIONAR Y RASTREAR LOS CAMBIOS REALIZADOS EN EL CÓDIGO FUENTE DE UN PROYECTO, SON ÚTILES EN EL DESARROLLO DE SOFTWARE YA QUE FACILITAN EL TRABAJO COLABORATIVO MÚLTIPLE.

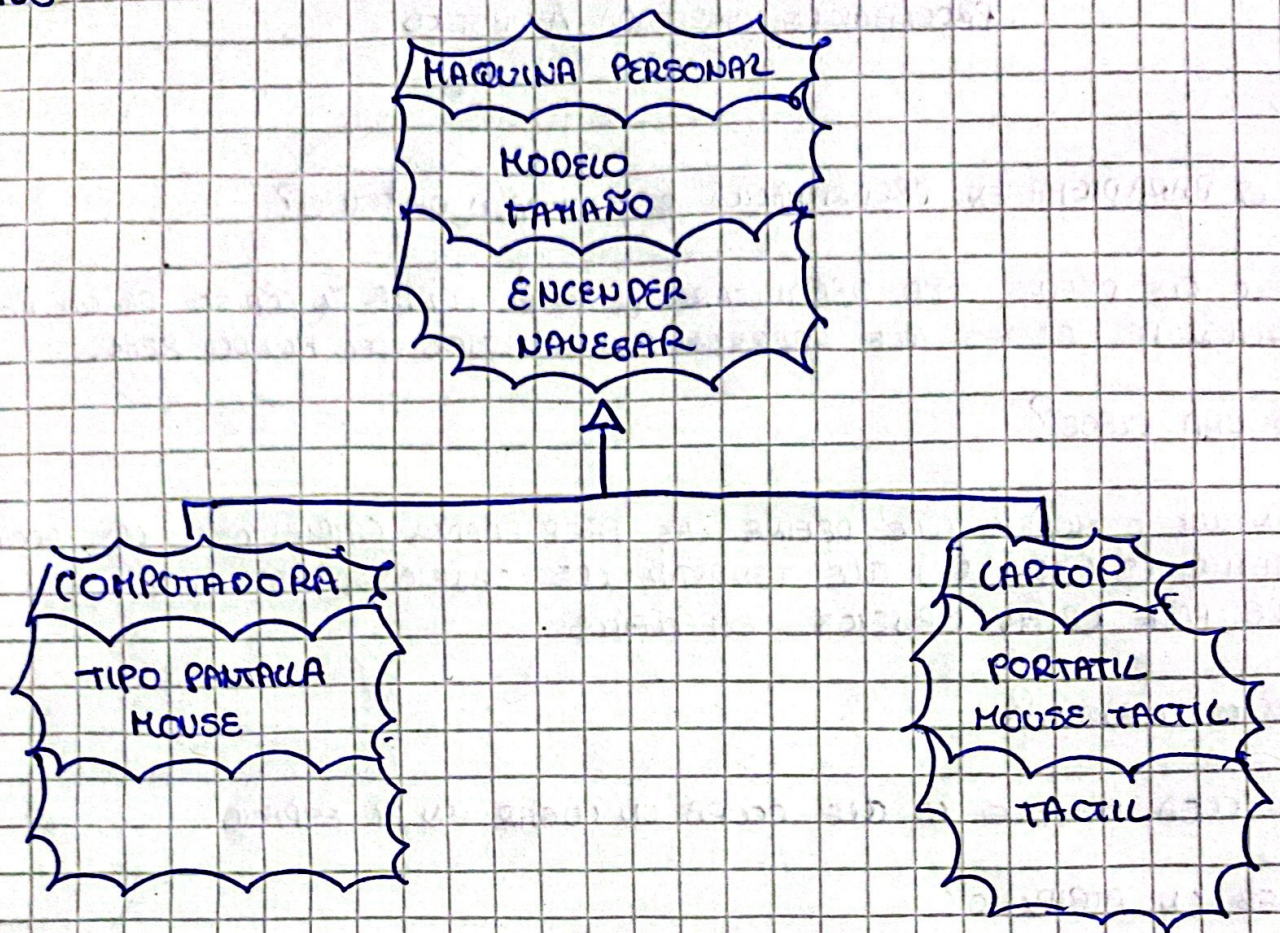
PRINCIPALES FUNCIONES:

- * RASTREO DE CAMBIOS
- * RECUPERACIÓN DE VERSIONES ANTERIORES
- * COLABORACIÓN EN EQUIPO
- * RAMAS (BRANCHES)

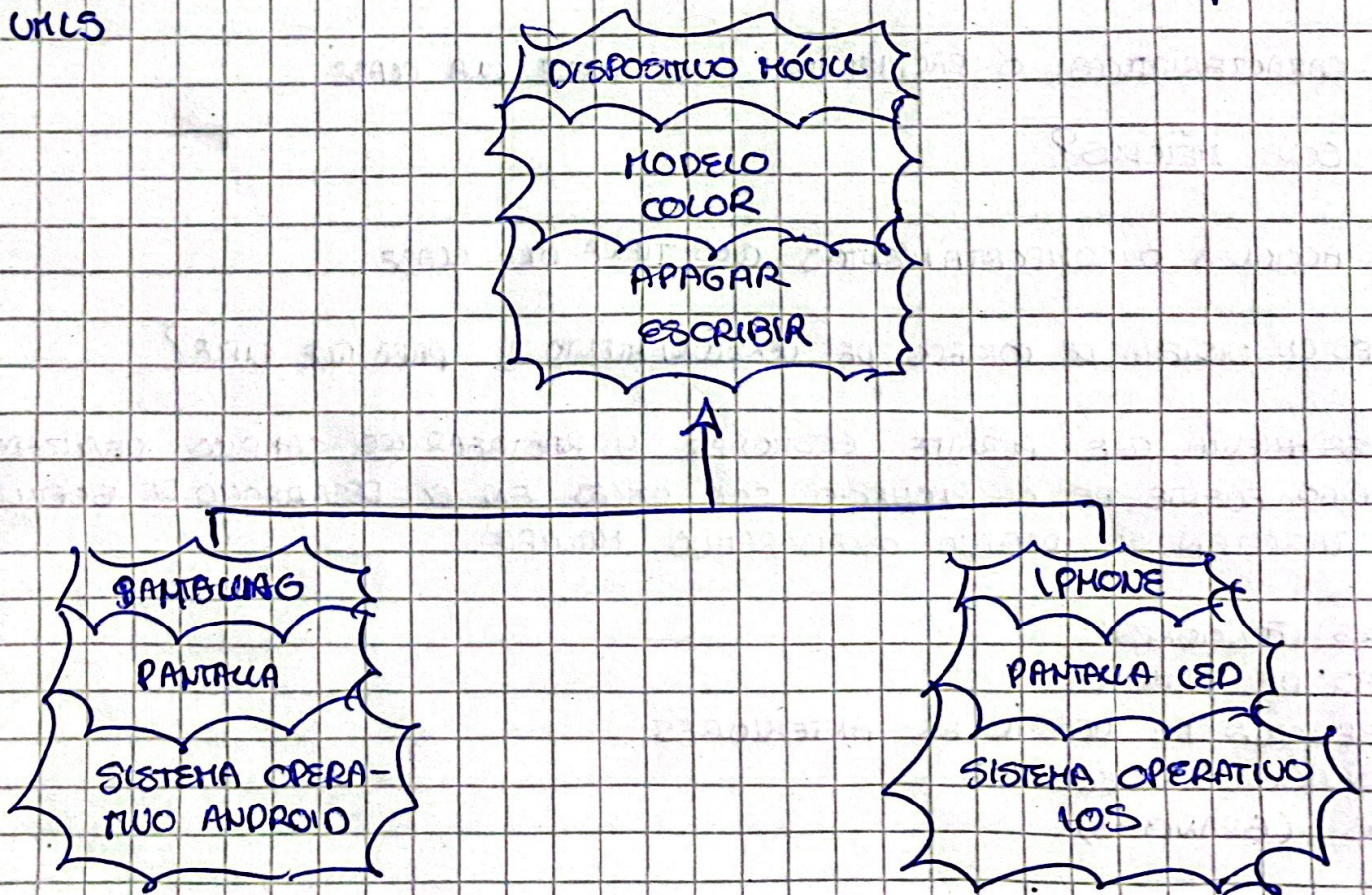
SIRVE PARA LA MEJORA DE LA ORGANIZACIÓN, LA DESECURIDAD DEL CÓDIGO Y LA PRODUCTIVIDAD.

7. REALIZAR 3 UNIS DE 2 CLASE Y 2 PADRE

1) UMLS



2) UMLS



3) UNLS

